

# Les aventures d'Antoine et les écrans

Histoire réaliste • 5/6 ans



## Chapitre 1 : La découverte des écrans

Antoine est un petit garçon de 6 ans. Comme tous les enfants de son âge, il est curieux et aime explorer le monde qui l'entoure. Un jour, il visite la maison de son ami Tom. Dans la chambre de Tom, Antoine voit une grande télévision allumée. Il s'approche et regarde avec fascination les couleurs vives de l'écran. Tom est assis sur le canapé à côté de lui et regarde attentivement l'écran. Antoine lui demande :

- C'est quoi ?

- C'est la télévision, répond Tom. On peut regarder des dessins animés, des films, des émissions de sport...

Antoine est fasciné. Il n'a jamais vu une telle chose de toute sa vie. Il se promet de demander à ses parents s'ils peuvent acheter une télévision à la maison.

Quand Antoine rentre chez lui, il parle à ses parents de la télévision de Tom. Il leur explique qu'il veut en avoir une à la maison. Ses parents lui expliquent qu'une télévision coûte cher et que ce n'est pas une priorité. Antoine est déçu, mais il comprend.

## Chapitre 2 : La tablette de maman

Quelques jours plus tard, Antoine est assis sur le canapé du salon. Sa maman est à côté de lui et joue avec sa tablette. Antoine regarde ce qu'elle fait avec curiosité. Sa maman lui explique qu'elle utilise la tablette pour travailler et pour regarder des vidéos amusantes.

Antoine demande :

- Est-ce que je peux jouer avec la tablette, s'il te plaît ?

Sa maman hésite, mais finalement elle lui donne la tablette. Antoine est ravi. Il découvre des jeux, des dessins animés, des vidéos rigolotes. Il passe des heures à jouer avec la tablette.

## Chapitre 3 : La console de jeux de Tom

Antoine retourne chez Tom pour jouer. Cette fois-ci, Tom lui montre sa console de jeux. Il lui explique comment jouer et Antoine est captivé. Il passe des heures à jouer à des jeux de course, de football, de combat.

Quand Antoine rentre à la maison, il en parle à ses parents. Il leur demande s'ils peuvent lui acheter une console de jeux. Ses parents lui disent que ça coûte cher et qu'ils ne sont pas sûrs que ce soit une bonne idée.

## Chapitre 4 : Les écrans à l'école

Antoine est maintenant en CP. À l'école, il y a des ordinateurs dans la salle informatique. Les enfants peuvent s'en servir pour faire des exercices, des jeux éducatifs, des recherches sur Internet. Antoine adore ça. Il apprend plein de choses intéressantes et il aime jouer aux jeux éducatifs.

## Chapitre 5 : Le temps d'écran

Antoine passe de plus en plus de temps devant les écrans. La télévision, la tablette, la console de jeux, l'ordinateur... Il aime passer des heures à jouer et à regarder des vidéos. Ses parents sont inquiets. Ils se demandent si Antoine ne passe pas trop de temps devant les écrans.

Un jour, son papa lui explique :

- Antoine, regarde autour de toi. Il y a tellement de choses à découvrir, à apprendre, à explorer. Tu peux jouer dehors, lire des livres, dessiner, faire du sport, passer du temps avec tes amis...

Antoine réfléchit à ce que son papa vient de dire. Il se rend compte qu'il ne fait pas beaucoup d'autres choses que regarder des écrans. Il décide de passer moins de temps devant les écrans et de découvrir le monde qui l'entoure.

## Chapitre 6 : La nouvelle passion d'Antoine

Antoine commence à passer plus de temps à jouer dehors, à lire des livres, à dessiner. Il découvre de nouvelles passions. Il apprend à jouer au foot, à faire du vélo, à jouer de la musique. Il trouve ça beaucoup plus amusant que de regarder des écrans.

Un jour, il invite Tom à jouer avec lui dehors.

- Tu veux jouer à la console ?, demande Tom.

- Non, répond Antoine. Je préfère jouer dehors. On peut faire du foot ou du vélo.

Tom est surpris, mais il accepte. Ils s'amuse bien ensemble à jouer dehors.

## Chapitre 7 : La leçon d'Antoine

Un jour, Antoine va chez Tom pour jouer. Tom lui montre sa nouvelle console de jeux. Antoine regarde, mais il n'est pas très intéressé. Il préfère jouer dehors ou dessiner.

- Pourquoi tu ne veux pas jouer à la console ?, demande Tom.

- Parce que j'ai découvert plein d'autres choses amusantes à faire, répond Antoine. Je préfère jouer dehors, lire des livres, dessiner, jouer de la musique...

Tom réfléchit à ce qu'Antoine vient de dire. Il se rend compte qu'il passe beaucoup trop de temps devant les écrans. Il décide de suivre l'exemple d'Antoine et de découvrir de nouvelles passions.

## Chapitre 8 : La fin de l'histoire

Antoine continue à découvrir de nouvelles passions. Il apprend à jouer d'un instrument de musique, à faire du théâtre, à cuisiner avec sa maman. Il se rend compte qu'il y a tellement de choses amusantes à faire dans la vie, en dehors des écrans.

Un jour, ses parents lui achètent une console de jeux pour son anniversaire. Antoine est content, mais

il ne passe plus autant de temps devant les écrans. Il préfère jouer dehors avec ses amis, lire des livres, dessiner...

La morale de l'histoire est que les écrans peuvent être amusants, mais il faut apprendre à trouver un équilibre entre le temps passé devant les écrans et le temps passé à découvrir le monde qui nous entoure.

## Le quizz : as-tu bien compris l'histoire ?

### 1) Qui est Antoine ?

- Un chat
- Un chien
- Un petit garçon
- Un oiseau

### 2) Qu'est-ce qu'Antoine a découvert chez Tom ?

- Une voiture
- Un livre
- Une télévision
- Un ballon

### 3) Quel est le problème avec le temps passé devant les écrans selon les parents d'Antoine ?

- Cela coûte cher
- Cela peut rendre malade
- Cela rend les enfants paresseux
- Cela empêche les enfants de dormir

### 4) Quelle est la nouvelle passion d'Antoine ?

- Jouer à la console
- Regarder la télévision
- Jouer dehors
- Lire des livres

### 5) Que décide Tom à la fin de l'histoire ?

- De passer plus de temps devant les écrans
- De découvrir de nouvelles passions
- De ne plus voir Antoine
- D'aller jouer dehors

### Bonnes réponses :

1) Un petit garçon 2) Une télévision 3) Cela peut rendre malade 4) Jouer dehors 5) De découvrir de nouvelles passions

## Glossaire : les mots compliqués de l'histoire

**Télévision:** Appareil qui permet de regarder des émissions de télévision

**Tablettes:** Ordinateur portable de petite taille, facilement transportable

**Console de jeux:** Appareil qui permet de jouer à des jeux vidéo

**Ordinateurs:** Appareil électronique qui permet de travailler, de communiquer ou de jouer

**Salle informatique:** Salle où se trouvent des ordinateurs pour travailler ou apprendre

**Temps d'écran:** Temps passé à regarder un écran (télévision, ordinateur, tablette, console de jeux)

**Passions:** Activités que l'on aime faire et qui nous passionnent